PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Março 2023 numero 7

Edicao PDF

Distribuição gratuita
no Museu LOAD ZX Spectrum

City Connection 128K * GOTY 2022

Clube Nacional de Aventura

Índice:

Editorial..... 2

City Connection..... 3

Rescaldo do GOTY 2022..... 7

DartsComb.....11

Cromos Astor.....12

The Forest of Shadows.....14

Entrevista a Pedro bandeira e Cunha.....16

Destacável: A história do CNA

Editorial

Aconteceram fantásticas novidades desde o último número. Senão vejamos tudo aquilo que aconteceu em seis meses, e não nos referimos apenas ao GOTY...

Graças aos esforços do Nuno Leitão, João Cruz e Nuno Silva, conseguimos chegar até uma série de aventuras de texto que andaram a rodar pelo Clube Nacional de Aventura (The Forest of Shadows, Carlos Lopes em Busca dos Ténis Dourados, Lobo Solitário). E no momento em que escrevemos este editorial, ainda temos expectativas de conseguir arranjar mais umas tantas.

Mas a preservação mais bombástica foi a de City Connection (versão 128K), um jogo que era procurado pela comunidade e pelos seus autores há 35 anos. O jogo nunca foi lançado oficialmente por razões de direitos de autor, e foi uma pena, pois este jogo teria colocado Portugal definitivamente no mapa do ZX Spectrum. A análise ao jogo é feita neste número e só não damos "11" porque não é possível.

Devem ter reparado também que a apresentação do fanzine está um pouco diferente. Tal como dissemos no último número, iríamos usar uma nova fonte, criada para o efeito pelo Zé Oliveira. Continuamos a ter os caracteres associados ao ZX Spectrum, no entanto acrescentámos a acentuação. Apesar de desvirtuar um pouco o efeito "old school", torna-se de mais fácil leitura. Era um dos pedidos dos nossos leitores e acedemos. De fora fica o tamanho da letra. Sabemos que é pequeno e a nossa geração vê cada vez pior, no entanto é a forma de conseguirmos ter mais conteúdos. Uma letra maior seguramente iria fazer reduzir o substracto do fanzine.

Andre Luna Leao

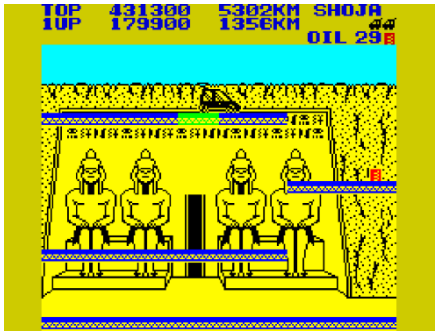
Nome: City Connection
Editora: NA
Autor: Manuel Lemos, Ricardo Pinho, Paulo Gordinho
Ano de lançamento: 1988
Género: Plataformas
Teclas: Redefiníveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 128K
Número de jogadores: 1

E a longa espera terminou!!!!! Depois de 35 anos, finalmente a comunidade tem acesso à versão 128K de City Connection. Lembramos que o "snapshot" da versão 48K há muito que estava preservado (ainda falta encontrar o .tzx - se alguém tiver a versão original, por favor permita-nos fazer a sua recuperação digital), mas a tão procurada versão maior andava perdida há muito.

Na altura em que divulgámos o vídeo do Ricardo Pinho, dizíamos que era necessário um milagre para se chegar até à versão 128K. Pois ele aconteceu, não sem que pelo meio tivesse havido muitos percalços, alguns já antes por nós referidos em Planeta Sinclair. E o milagre aconteceu porque o Manuel Lemos, no já distante ano de 1988, criou uma demo da versão 128K, tendo-a enviado para alguns jornais e magazines (foi assim que apareceu a célebre gravação de City Connection no Ponto por Ponto, da RTP). Uma dessas cassetes chegou ao JN e o João Cruz, responsável pela secção de videojogos (Micromania), guardou a cassete de forma impecável (mantenham-se atentos, pois ainda vamos ter muitas novidades do João Cruz e do seu irmão, o Francisco). Isso permitiu que nos juntássemos no Museu LOAD ZX em Cantanhede no dia 29 de Janeiro, acompanhados dos criadores do jogo, e procedêssemos à sua preservação.

Já repararam certamente que nos referimos à recuperação da versão demo. Pois, esta versão tem algumas diferenças relativas ao original. Não só a palavra DEMO encontra-se inscrita no ecrã durante o decorrer do jogo, como só temos uma vida. Mas o mais importante está lá. Os 12 níveis (a versão 48K tem apenas 8), as muitas animações e voz sintetizada, etc.. Entrou então em acção o Emanuel Santos que, de forma rápida, recriou a versão original, desfazendo o código da versão entregue às revistas. Afinal de contas são todos amigos de longa data, quem melhor para "crackar" o jogo do que o Emanuel?

As diferenças desta versão 128K para a versão 48K são enormes. E começam assim que carregamos o jogo, com uma intro de sensivelmente cinco minutos, à la Benny Hill, onde um personagem que se encontra desterrado num ilhéu, vê uma mulher e tenta alcançá-la por todos os meios (esta cena foi imortalizada no episódio do Ponto por Ponto). Escusado será dizer que não o vai conseguir, apesar de sofrer quase tantos percalços como aqueles que sofremos para recuperar a cassete. Só por este trecho e pela sua música, valeria a pena recuperar a versão 128K.



E se bem se lembram, a versão 48K tinha um menu inicial onde tínhamos dois grupos de quatro locais (níveis) para escolher. A memória não permitia correr os oito locais em simultâneo. Pois com a versão 128K, não só podemos correr estes oito níveis sem ter qualquer limitação (Londres, Holanda, Índia, China, Paris, Japão, Egipto e Sidney), como ainda se lhes juntam mais quatro níveis (NYC, EUA, Ilha de Páscoa, Alemanha). Estes quatro níveis são exclusivos desta versão 128K, e, não obstante todas os outros acrescentos, é aquele que teríamos mais pena se se tivesse perdido para sempre.

Mas esta versão tem muito mais. As animações e vocalizações estrondosas são de encher o olho e o ouvido. Desde a moça que aparece sempre que terminamos um nível, até ao momento em que abalroamos um outro veículo e somos lançados pelos ares, para sermos apanhados por um avião e cairmos depois de pára-quedas, no meio de muitos corações. Bem, nem sempre são corações, pois muito de vez em quando caem miniaturas da nossa viatura. Para que servirão? Repararam que conseguem movimentar o pára-quedas? Experimentem apanhá-las... Estes são apenas alguns dos "easter eggs" que surgiram da mente destes três programadores Portugueses há 35 anos e que contribuem para tornar City Connection, se não o melhor, um dos melhores jogos de sempre desenvolvidos no nosso país.

Mas já falámos tanto daquilo que de novo se encontra nesta versão 128K, e ainda não falámos do jogo em si. Assim, City Connection foi convertido a partir do jogo de arcada com o mesmo nome, sendo por muitos considerado como a melhor conversão, e até melhor que a versão das máquinas (é também a nossa opinião). Assumimos então o controlo de uma viatura, sendo o objectivo percorrer todas as estradas de cada cenário, preenchendo-as. Apenas depois de todos os caminhos estarem preenchidos, poderemos passar ao nível seguinte. Os caminhos encontram-se ao longo de quatro níveis (plataformas), pelo meio aparecendo muitos obstáculos, sob a forma de carros, peões, um gato que

surge nos locais mais indesejados e que não pode ser eliminado com os nossos disparos, e o obstáculo mais temível, os picos que brotam ao final de algum tempo nas plataformas. Quando eles aparecem, só há uma coisa a fazer: passar o mais rapidamente possível para outra plataforma.

Pelo meio temos algumas ajudas. Assim, as latas de óleo que apanhamos servem para atingir os outros carros. Existem em número finito, mas os programadores foram generosos e podemos apanhar muitas pelo caminho. Quando atingimos as outras viaturas, podemos então abalroá-las, estas dão saborosos pontos (importante para se ganhar vidas extra), e desaparecem rapidamente. Além disso temos os balões, sempre que apanhamos um conjunto de três, é activado o modo "warp" e passamos imediatamente alguns níveis, ganhando mais alguns pontos.

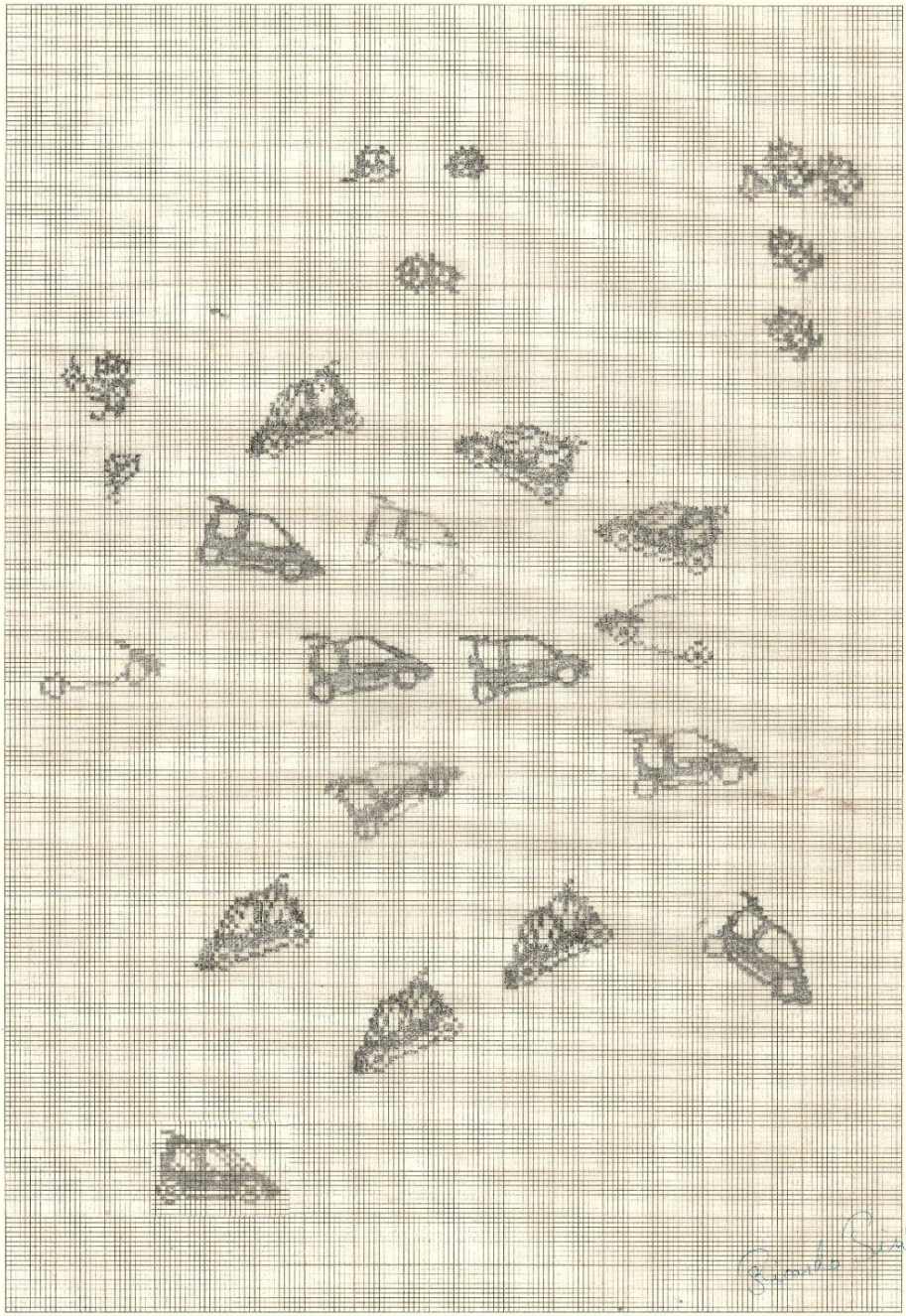
Os gráficos são fabulosos, bastante coloridos, enchendo o ecrã, com os motivos afectos a cada cidade ou país perfeitamente identificáveis. A velocidade e fluidez da acção são boas, com um "scroll" muito bem conseguido (certamente à custa de uma pequena redução do ecrã de jogo), e o único senão é alguma sensibilidade do controlo do carro levando a que por vezes, inadvertidamente, não consigamos desviarmo-nos dos obstáculos, em especial dos gatos.

City Connection (versão 48K) já era cativante. Esta versão ainda o é mais. É daqueles jogos que percorremos os 12 níveis, para depois os voltarmos a percorrer, sempre na ânsia de tentar bater o nosso recorde. Se ao início nos parecia um jogo difícil, neste momento, e depois de o testarmos vezes sem conta, juntamente com alguma sorte, já conseguimos chegar ao fim apenas com as três vidas iniciais.

Nota adicional: o programa só corre a 100% no Toastrack e +2. No +2 A e +3, algumas das funcionalidades não funcionam (menu inicial e intro), sendo necessário usar a versão modificada.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Originalidade	
Longevidade	
Entretenimento	

10



FABRICATION SUISSE

Decorreu no dia 29 de Janeiro o grandioso evento GOTY 2022. Desta vez aumentámos muito a fasquia e além de ser transmitido online, tal como nos anos anteriores, também se realizou presencialmente. E mais uma vez o evento superou totalmente as nossas expectativas, para isso muito contribuindo o profissionalismo dos apresentadores Paula Silva, Paula Fialho, Mário Viegas, Clive Townsend, Dave Hughes, Javi Ortiz, Rui Martins, Nuno Leitão, Marcus Garrett e Marco Fresco (dignos de uma cerimónia dos Óscares), o hilariante Rafael Lanita, os simpatiquíssimos Natasha Zotova e Oliver Twins, a credibilidade e presteza dos jurados que analisaram os jogos a concurso, assim como todo o apoio prestado pela equipa do Museu LOAD ZX Spectrum, Câmara Municipal de Cantanhede, Francisco Saldanha, Ricardo Cruz, Diogo Reis, Catarina Gralheiro, Carlos Gregório, Lurdes Peça e por todos aqueles que de uma forma ou doutra nos ajudaram (vocês sabem quem são, estão no nosso coração).

Foram duas horas e meias de grande emoção, diversão e até algum nonsense (o vídeo do Rafael Lanita ficará imortalizado). Foram também premiados grandes jogos, com uma qualidade que nada fica a dever aos que

surgiram nos grandiosos anos 80. De qualquer forma, o mais importante era participar e os programadores interiorizaram isso na perfeição, com um chat do evento muito concorrido, com esses a congratularem-se uns aos outros durante toda a sessão.

Vamos aos vencedores de cada uma das categorias...

Gráficos
1. Rubinho Cucaracha
2. Donum
3. Ringo
4. Loxley
5. Tiny Dungeons

Ecrã de carregamento
1. Drift! 2K22
2. Rubinho Cucaracha
3. Chez Maxime
4. Mecki: Winter Hibernation
5. Mr. Hair and the Kitty Katakombs

Som
1. Ringo
2. Donum
3. Beethoven's Revenge
4. Bufonada
5. Castle Escape

Quebra-cabeças
1. Tenebra
2. Crímenes Ilustrados
3. Yokai Monk
4. Tiny Crate
5. The Cubic Experience

Aventura e RPG
1. Loxley
2. Bufonada
3. Tiny Dungeons
4. Hakkenkast
5. Don Quixote 16K

Plataformas
1. Ringo
2. TCQ
3. Castle Escape
4. Mr. Hair and the Kitty Katakombs
5. The Vectornauts

Acção Arcade
1. Rubinho Cucaracha
2. Chez Maxime
3. Dig Dug Doug
4. Botanic
5. Ms. Nampac

Aventura de texto

1. Donum
2. The Mystery of Markham Manor
3. Habitación 310: El Despertar
4. Italianate
5. Colour Beyond Time

Basic

1. Loxley
2. Casio Handheld Games Emulator
3. Micro Profanation
4. Amidar
5. Donkey Kong 3

Luso-Brasileiro

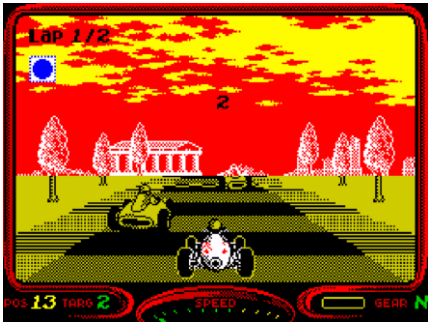
1. TCQ
2. The Towering Inferno
3. Blue Diamond
4. Maze Walls
5. Lost Comic Book

Origem Espanhola

1. Bufonada
2. Donum
3. Colonos III
4. Federation: Underwater
5. Yokai Monk

GOTY

1. Rubinho Cucaracha
2. Loxley
3. Ringo
4. Bufonada
5. Donum
6. Hakkenkast
7. Tiny Dungeons
8. TCQ
9. Don Quixote 16K
10. Castle Escape



Rubinho Cucaracha

A história do CNA

Em meados de 2021, quando foi escrito originalmente o artigo sobre o CNA para o livro "Os Programadores Portugueses", ainda existia muito pouca informação sobre este clube. Por um lado, as memórias das pessoas eram muito difusas. Por outro, a própria informação que apareceu em alguns jornais da época (A Capital), levaram a que erradamente fossem retiradas algumas conclusões que se viria depois a ver que não estavam certas.

Mas tudo mudou recentemente, pois não só tivemos acesso à primeira edição do JN, que refere claramente quando o clube iniciou as suas actividades, como tivemos acesso a mais pessoas relacionadas com este. Conhecemos assim recentemente o João Cruz, responsável pela secção "Micromania" do suplemento do JN, o seu irmão, Francisco Cruz, um dos grandes contributores desse espaço, e Nuno Silva, que além de ser um dos membros do CNA, também contribuía muito regularmente para o suplemento. Torna-se assim importante contar como tudo realmente aconteceu.

A história começa em 1987. É nesse ano que João Cruz funda o CNA, Clube Nacional de Aventura. Grande apaixonado das aventuras de texto e gráficas, ao contrário do seu irmão Francisco, mais virado para os jogos de arcada, deu assim asas à sua imaginação e criou um clube que, apesar de nunca ter tido muitos sócios (talvez duas a três dezenas de sócios efectivos), deixou as bases para que muito programador amador Português conseguisse desenvolver os seus trabalhos. Era através desse clube que conseguiam chegar a cópias do GAC, PAW e The Quill, motores que permitiam de forma bastante intuitiva criar aventuras, e que não era fácil de encontrar em Portugal, mesmo no circuito pirata (e com instruções ainda menos).

A 17 de Abril de 1988 surge nas páginas do JN o suplemento, "Micromania". Na altura ainda a preto e branco (cerca de ano e meio mais tarde, também fruto do seu sucesso junto dos jovens, o suplemento sofreu uma pequena reformulação, passando a ser publicado a cores). E logo no primeiro número, o João Cruz abre a porta à participação dos leitores, criando uma rúbrica dedicada à aventura (Clube de Aventura). Não será simples coincidência o nome ser já uma referência ao CNA, que na altura ainda estava pouco divulgado. Ao longo das páginas do suplemento, que saia com uma regularidade semanal, o João vai divulgando sempre que oportuno o CNA.

Mas com a entrada do João Cruz no JN, e sendo este o fundador do CNA, poder-se-ia colocar alguns problemas de conflictos de interesses. Por essa razão, o João Cruz convida em 1988 o seu amigo e vizinho Nuno Silva para ser o coordenador do clube. E é também nessa altura que surge o Nuno Leitão, que residindo na zona

de Lisboa, poderia alargar o leque de intervenção do CNA. Além disso, o próprio Nuno Leitão tinha desenvolvido um jogo, 24 Horas (recentemente recuperado por Planeta Sinclair), que viria ser o primeiro a ser oferecido aos sócios do CNA. Assim, o Nuno Leitão e o Nuno Silva ficaram como sócios número 1 e 2 do CNA, respectivamente, e coordenadores do clube a nível nacional.

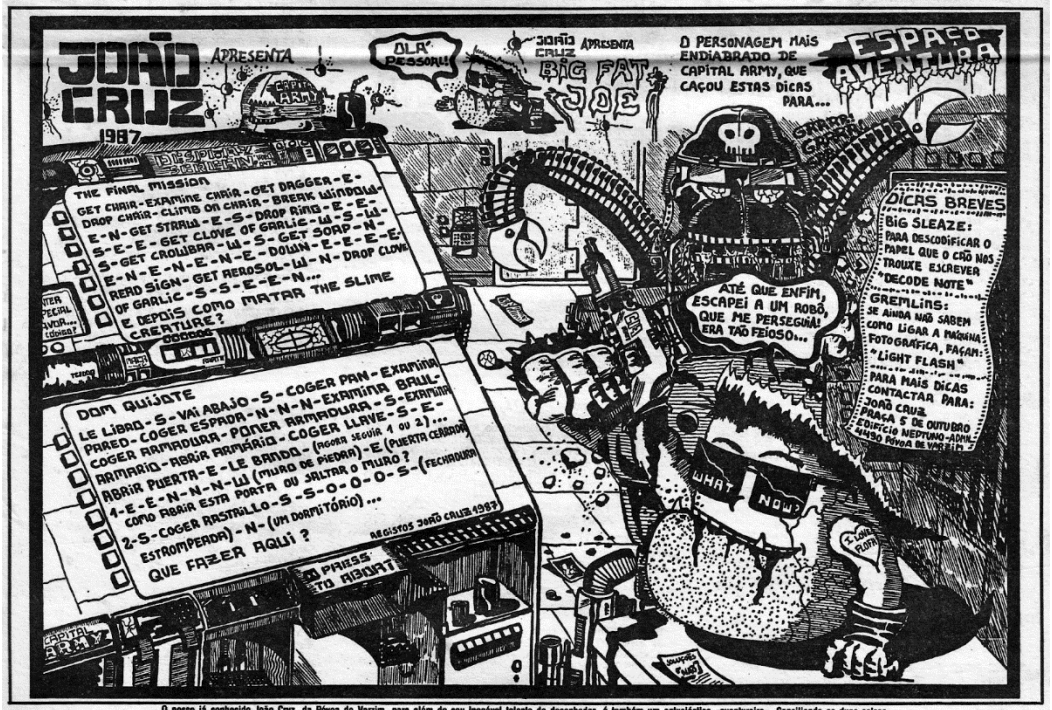
Toda a vertente gráfica do CNA (logotipos, templates de carta, etc.) foram criados também pelo João Cruz, que é também o responsável pelo Football Machine, um jogo PBM que era divulgado no clube. Também aqui teremos que corrigir o nosso lapso, pois devido às memórias difusas das pessoas com quem falámos em meados de 2021, erradamente presumimos que teria sido o Nuno Silva o responsável pela vertente gráfica. Este lapso apenas a nós cabe a responsabilidade, até porque só recentemente conseguimos contactar o Nuno Silva, que era alheio a tudo isto. Aliás, quando recentemente estivemos com ele, no evento GOTY 2022 em Cantanhede, o próprio Nuno mostrou a sua surpresa com toda a dinâmica que ainda existia à volta do ZX Spectrum. O Nuno estava muito longe do ZX Spectrum. Além disso brindou-nos com algo precioso: parte da correspondência trocada com os sócios em 1988 e 1989.

Através das cartas, não só confirmámos tudo aquilo que referimos acima, como ainda trouxe à luz mais alguns pormenores muito interessantes. Assim, ficámos a saber que o número de sócios pagantes rondaria as duas dezenas por final de 1988. Pode não parecer muito, mas é bom não esquecer que as aventuras faziam parte de um nicho muito específico, pouco enraizado no nosso país.

Confirmámos também que a primeira aventura distribuída pelo CNA foi o 24 Horas, o que de resto já tinha sido referido nas páginas da Capital. No entanto, onde as coisas já não batem certo é relativamente a Avenida Dom Rodrigo da Cunha, jogo de David Fernando Varela Santos e que A Capital refere como sendo o segundo jogo distribuído pelo CNA. De facto isto não corresponde à verdade, pois através das cartas que o Nuno Silva nos entregou, conseguimos descobrir a sequência correcta dos jogos distribuídos pelo clube. O segundo jogo a ser distribuído foi Jack the Ripper, a famosa aventura para +18 lançada pela CRL em 1987. E logo de seguida, como terceiro jogo distribuído pelo CNA, a aventura lançada em 1988 pela Dinamic, La Guerra de las Vajillas. Mais tarde foram partilhados com os sócios jogos como The Forest of Shadows (jogo de Mário Nogueira), Lobo Solitário e Avenida Dom Rodrigo da Cunha.

Relativamente a Lobo Solitário, presumimos inicialmente que se tratava de uma adaptação de uma das aventuras de Lone Wolf, no entanto, verificámos recentemente que é trabalho original nacional e que vai ser partilhado em breve.

Espaço de aventura



O nosso já conhecido João Cruz, da Póvoa do Varzim, para além do seu inegável talento de desenhador, é também um entusiástico «aventureiro». Conciliando as duas coisas, manda as suas dicas desta forma e assim nos ocupa todo o espaço (mas com todo o gosto da nossa parte). O João Cruz pede, por outro lado, que enviem dicas para as aventuras que refere no seu desenho e ainda para The Big Sleaze (onde estão as chaves do carro?), e oferece-se também para ajudar outros leitores, com os quais gostaria de trocar correspondência. Escrevam para Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno — Port/Administração — 4490 Póvoa de Varzim

Um dos trabalhos do João Cruz a aparecer na Capital

Cartão de sócio do CNA com Big Fat Joe, personagem criado por João Cruz

Quanto ao Avenida Dom Rodrigo da Cunha, apenas numa carta de um sócio encontramos referência a essa aventura, que ainda não está preservada. Presumimos assim que tenha sido distribuída numa fase mais avançada do clube (A Capital refere como sendo 1989).

Mas também tivemos acesso a outro tipo informação. Sabemos assim que o preço das quotas era de 100$00 mensais e que se destinavam à aquisição das aventuras e posterior distribuição pelos sócios do clube. Ficámos também a saber que estava previsto o lançamento de um fanzine em 1989 ("Escriba"), que seria responsabilidade do Nuno Leitão. No entanto, julgamos que nunca chegou a ser lançado e o próprio Nuno Leitão não se recorda do fanzine ter chegado a ser desenvolvido.

Por volta de 1989/1990, o clube perdeu parte da sua dinâmica. É preciso não esquecer que os seus coordenadores eram estudantes na altura e com a entrada na faculdade, deixaram de conseguir dedicar o tempo que queriam a este projecto. O próprio João Cruz estava bastante envolvido no suplemento JN com a "Micromania", o principal divulgador do ZX Spectrum na zona Norte do nosso país, não tendo assim oportunidade de dinamizar mais as actividades do CNA.

Ainda não temos a correspondência do clube que está na posse de Nuno Leitão, mas conseguimos encontrar uma carta de 1990, na qual Ricardo Bravo propõe a Nuno Silva transformar o clube numa verdadeira associação, apresentando mesmo uma lista de trabalhos de Março de 1990 a Julho de 1990, onde uma vez mais é referido a publicação "Escriba", o que quer dizer que até início de 1990 ainda não estava lançada. No entanto, a partir desta altura perdemos o rasto ao CNA ou à denominada associação APJCAT (Associação Portuguesa de Jogadores e Criadores de Aventuras de Texto). Não temos informação que a mesma tenha sido efectivamente criada, apenas sabemos que existia essa intenção por parte de Ricardo Bravo.

E qual o futuro do CNA? Será que se ficou por aquilo que desenvolveu entre 1987 e 1990? Seria uma pena, ainda mais que agora temos acesso a todos aqueles que de uma forma ou doutra contribuíram para o surgimento e sucesso do mesmo. No entanto, existe a vontade de reactivar o clube, com o lançamento de novas aventuras (o Nuno Leitão já está a trabalhar nisso). O próprio João Cruz e Francisco Cruz forneceram-nos as memórias e material precioso dessa época, tal como o Nuno Silva com as cartas que partilhou connosco. Mas ainda existe muito para se descobrir, e o segredo reside em parte no repositório do João Cruz, que possui preciosidades que se pensava perdidas para sempre, como foi o caso do City Connection 128K e S.O.S. no Paraíso, ou dos jogos que criou com o seu irmão, todos recentemente preservados no Museu LOAD ZX em Cantanhede. A história vai ter continuação e estamos ansiosos para ver os próximos capítulos...

DartsComb

A Paula Silva continua a enviar-nos pequenos programas, muitas vezes relacionadas com a matemática. É precisamente o caso de DartsComb, que analisa estatisticamente os lançamentos de três dardos. E tal como as revistas dos anos 80 faziam, vamos colocar a listagem de um programa para que o possam analisar, digitar, e, se o pretenderem, melhorar. Divirtam-se!

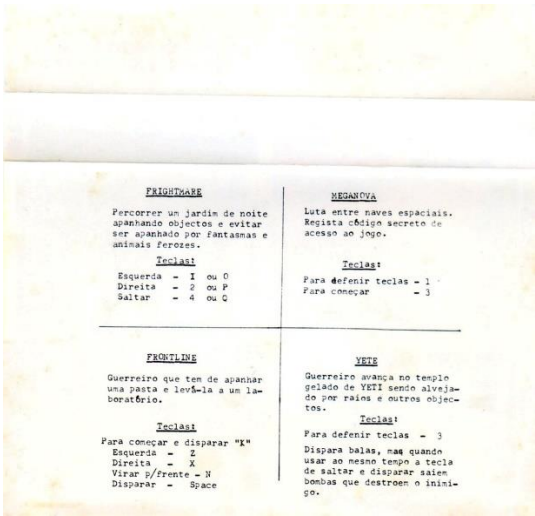
```
   1 GO SUB 1000: DIM d(44): DIM
 e(181): FOR n=1 TO 44: READ a:
LET d(n)=a: NEXT n
   2 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,2
1,22,24,25,26,27,28,30,32,33,34,
36,38,39,40,42,45,48,50,51,54,57
,60
   5 PRINT AT 0,0;"Combinacao
D1  D2  D3   Soma"
   6 FOR n=0 TO 180 STEP 10: PLO
T N+38,0: DRAW 0,3: NEXT n
  10 PLOT 38,0: DRAW 0,16: PLOT
218,0: DRAW 0,16: PRINT AT 21,3;
0;AT 21,28;180: LET w=1: FOR x=1
 TO 44: FOR y=1 TO 44: FOR z=1 T
O 44
  20 LET a=d(x)+d(y)+d(z)
  21 LET e(a+1)=e(a+1)+1
  30 PRINT AT 2,0;w;AT 2,13;d(x)
;"  ";AT 2,17;d(y);"  ";AT 2,21;
d(z);"  ";AT 2,26;a;"  "
  35>PLOT 38+a,(e(a+1)/10)+5: LE
T w=w+1: NEXT z: NEXT y: NEXT x
  40 STOP : REM FOR n=0 TO 180:
PRINT n;" ";e(n+1): NEXT n
1000 CLS : PRINT AT 1,0;"Valores
 possiveis de um so dardo"
1002 PRINT AT 4,0;"0-Fora
15-S15,T5     33-T11 1-S1
16-S16,D8     34-D17 2-S2,D1
17-S17    38-D18,T12 3-S3,T1
18-S18,D9,T6  36-D19 4-S4,D2
19-S19        39-T13 5-S5
20-S20,D10    40-D20 6-S6,D3,T2
21-T7         42-T14 7-S7
22-D11        45-T15 8-S8,D4
24-D12,T8     48-T16 9-S9,T3
25-S25        50-D25 10-S10,D5
26-D13        51-T17 11-S11
27-T9         54-T18 12-S12,D6,T4
28-D14        57-T19 13-S13
30-D15,T10    60-T20 14-S14,D7
32-D16              "
1003 PAUSE 0: CLS : RETURN
```

```
Valores possiveis de um so dardo

0-Fora          15-S15,T5       33-T11
1-S1            16-S16,D8       34-D17
2-S2,D1         17-S17    38-D18,T12
3-S3,T1         18-S18,D9,T6    36-D19
4-S4,D2         19-S19          39-T13
5-S5            20-S20,D10      40-D20
6-S6,D3,T2      21-T7           42-T14
7-S7            22-D11          45-T15
8-S8,D4         24-D12,T8       48-T16
9-S9,T3         25-S25          50-D25
10-S10,D5       26-D13          51-T17
11-S11          27-T9           54-T18
12-S12,D6,T4    28-D14          57-T19
13-S13          30-D15,T10      60-T20
14-S14,D7       32-D16
```

```
Combinacao      D1   D2   D3    Soma
85184           60   60   60    180

0                                180
```

Cromos Astor: S4.40

A compilação 40 da Astor apresenta jogos pouco mediáticos, mas que nem por isso podem ser considerados como "flops". Acima de tudo a compilação é bastante homogénea, com jogos que de modo algum envergonham os seus autores.



FRIGHTMARE

Percorrer um jardim de noite apanhando objectos e evitar ser apanhado por fantasmas e animais ferozes.

Teclas:

Esquerda - I ou O
Direita - 2 ou P
Saltar - 4 ou Q

MEGANOVA

Luta entre naves espaciais. Regista código secreto de acesso ao jogo.

Teclas:

Para definir teclas - 1
Para começar - 3

FRONTLINE

Guerreiro que tem de apanhar uma pasta e levá-la a um laboratório.

Teclas:

Para começar e disparar "K"
Esquerda - Z
Direita - X
Virar p/frente - N
Disparar - Space

YETI

Guerreiro avança no templo gelado de YETI sendo alvejado por raios e outros objectos.

Teclas:

Para definir teclas - 3

Dispara balas, mas quando usar ao mesmo tempo a tecla de saltar e disparar saiem bombas que destroem o inimigo.

Meganova surgiu numa altura em que a Dinamic Software já era muito conhecida no Reino Unido (e ainda mais em Portugal). O jogo é um puro "shoot'em'up", que apesar de uma grande jogabilidade, peca por ser um pouco curto e repetitivo. Inspira-se em Phantis, mas não tem o brilhantismo deste.

Quanto a Yeti, as parecenças com Exolon são por demais evidentes. Como saiu depois deste, não teve o mesmo êxito, apesar da crítica da altura até lhe ter sido benevolente. No entanto, é a prova de que o original é (quase) sempre melhor.

O jogo seguinte é Frightmare, trazendo-nos um misto de acção e plataformas. Não se evidenciando em nenhum dos géneros, talvez por isso tenha passado praticamente desconhecido do público, junto de um mercado que oferecia mil e uma propostas do género, quase todas melhores que este jogo. É talvez o mais desinteressante do pacote, jogando-se uma vez e depois pegando-se em propostas mais atraentes, como Ghosts'n'Goblins.

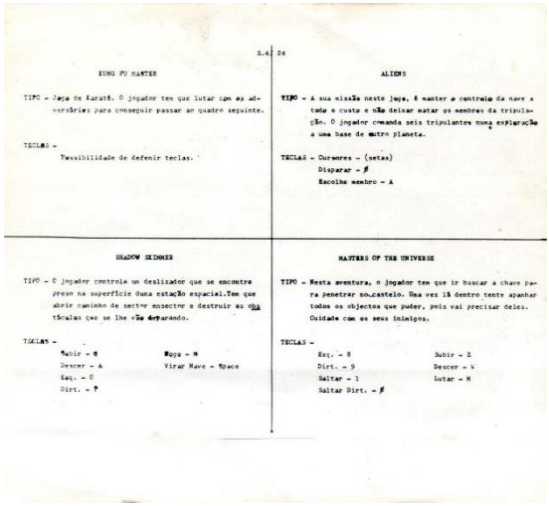
Finalmente, ainda existe espaço para mais um "shoot'em'up", com Frontline. É mais um clone de Commando, no entanto, ficando a perder para esse, bem como para outros jogos que apareceram pela mesma altura, casos de Ikari Warriors ou Jackal. Apenas mediano, se bem que quem gosta do género, possa aqui perder umas boas horas.

Cromos Astor: S4.24

A compilação número 24 da Astor regista um empate técnico a dois. Isso porque tem dois jogos bastante aceitáveis (ou mesmo mais que isso), e dois jogos que são bem demonstrativos do que se fazia de pior no ZX Spectrum.

S4- Selecção de 4 jogos de Sucesso para Spectrum

DEFENDA ESTA GRAVAÇÃO MANTENDO-A AFASTADA DO CALOR, HUMIDADE E CAMPOS MAGNÉTICOS



S.4 | 24

KUNG FU MASTER

TIPO – Jogo de Karaté. O jogador tem que lutar com as adversárias para conseguir passar ao quadro seguinte.

TECLAS –
Possibilidade de definir teclas.

ALIENS

TIPO – A sua missão neste jogo, é manter o controlo da nave a todo o custo e não deixar matar os membros da tripulação. O jogador comanda seis tripulantes numa exploração a uma base de outro planeta.

TECLAS – Cursores – (setas)
Disparar – F
Escolhe membro – A

SHADOW SKIMMER

TIPO – O jogador controla um deslizador que se encontra preso na superfície duma estação espacial.Tem que abrir caminho de sector conector e destruir as cápsulas que se lhe vão deparando.

TECLAS –
Subir – Q
Descer – A
Esq. – O
Dirt. – P
Bugo – M
Virar Nave – Space

MASTERS OF THE UNIVERSE

TIPO – Nesta aventura, o jogador tem que ir buscar a chave para penetrar no castelo. Nas vez lá dentro tente apanhar todos os objectos que puder, pois vai precisar deles. Cuidado com os seus inimigos.

TECLAS –
Esq. – O
Dirt. – P
Saltar – I
Saltar Dirt. – F
Subir – Z
Descer – X
Lutar – M

Mas comecemos pelos bons. Assim, Aliens, apesar de tentar capitalizar o sucesso do (mega) êxito que foi o filme realizado por James Cameron, conseguiu por mérito próprio agradar a todos aqueles que gostam de jogos de acção e de estratégia. Desenrolando-se sempre num ritmo frenético, deixa-nos com o coração nas mãos sempre que o sensor assinala a presença de um alien. Tal como o filme...

Já Shadow Skimmer, apesar de ter passado mais ou menos despercebido na altura, cativava-nos pela sua velocidade e gráficos estilosos. Não estaremos muito enganados se dissermos que foi um dos inspiradores do jogo Português Kraal, de 1989.

Entramos depois nos "flops". Kung Fu Master prometia muito. Afinal de contas era dos jogos mais apetecíveis das arcadas, sendo dos primeiros, senão o primeiro a aparecer do género beat'em'up. Mas a conversão para o ZX Spectrum foi uma desilusão completa. Gráficos péssimos, uma jogabilidade de bradar aos Céus, problemas de atributos por todo o lado. É caso para dizer que o dinheiro foi todo para pagar os direitos de autor, não sobrando nada para os programadores.

Finalmente, Masters of the Universe (the Arcade Game), mais outro jogo ao nível de Kung Fu Master, isto é, grafismo de quarta classe, jogabilidade horripilante, tornando-o num jogo perfeitamente dispensável.

Nome: The Forest of Shadows
Editora: Vesúvio
Autor: Mário Nogueira
Ano de lançamento: 1987
Género: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

Quando pensávamos que pouco mais a cena Portuguesa do ZX Spectrum tinha para oferecer, eis que as surpresas continuam a aparecer. Desta vez, e graças ao Nuno Leitão, autor do 24 Horas e um dos dinamizadores do CNA (Clube Nacional de Aventura), juntamente com o Nuno Silva e com o seu fundador, o João Cruz, conseguimos chegar até uma aventura de texto desconhecida, não obstante o Nuno Leitão ter enviado uma solução (parcial) para as páginas d'A Capital em 1987. Na altura, e por o título ser em inglês, não a catalogámos logo como uma aventura nacional, mas agora, que tivemos acesso a ela, podemos confirmar que tem marca nacional. Apenas não sabíamos na altura se tinha chegado a ser lançada oficialmente pelo CNA (vinha numa das cassetes deste clube).

Seja como for, independentemente da informação que ainda nos falte sobre este jogo, o mais importante é que já está preservado, existindo sempre a hipótese de mais tarde ou mais cedo conseguirmos encontrar o seu autor, o Mário Nogueira (nome demasiado comum para conseguirmos chegar até ele, mas pode ser que ele veja esta descoberta e chegue até nós - não seria a primeira vez que isto aconteceria).

Deixamos também já um alerta: esta não é uma aventura para principiantes. Quem espere facilidades, não é aqui que as vai encontrar. Tem cerca de dezena e meia de objectos, alguns dos quais dispensáveis (e os nosso bolsos são muito pequenos), mais de 100 locais diferentes, segundo as nossas contas, não faltando várias armadilhas mortais e um verdadeiro labirinto nas catacumbas, com muitos buracos por onde cair.

Nem tudo é perfeito, pois encontrámos alguns comandos um pouco menos intuitivos do que o habitual (por exemplo, para subirmos a montanha, temos que primeiro digitar "throw rope", e depois usar o comando "up rope". O comando "use" não tem aqui utilidade. Tem também alguns momentos em que podemos ficar completamente confundidos, como dentro do túmulo, quando de repente somos nocauteados e vamos parar às catacumbas.

Mas tudo começa de forma mais ou menos pacífica, num caminho que vai dar a uma casa um tanto ou quanto

fantasmagórica. Já agora, o nosso nome é Lawrence e somos deixados completamente no escuro quando o jogo se inicia. Apenas sabemos que existe algo estranho na floresta que temos que descobrir.

Vamos seguindo o caminho e em breve se depara o primeiro obstáculo: um esfomeado cão. Não será muito complicado ultrapassá-lo, até porque até aqui poucos objectos temos em nosso poder (e é óbvio aquele que serve para passar o cão).

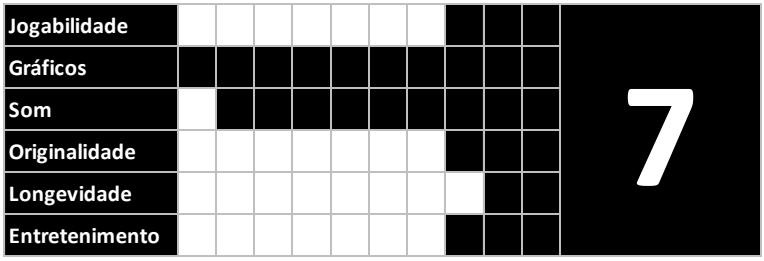
Depois de ultrapassado o cão, entramos na casa, e esta tem algumas passagens secretas a descobrir e mais armadilhas. Deixamos aqui uma dica para um dos comandos menos intuitivos, mas fundamental para se poder avançar: "Press T". O local onde é usado, terão que o descobrir.

A casa tem também um cemitério, não faltando o Conde Drácula. É necessário explorar tudo muito bem, em especial as tumbas, pois encontra-se ai o segredo para o acesso às catacumbas (da maneira menos improvável - mais uma dica: "Dial" será o comando correcto).

As catacumbas será mesmo a zona mais difícil de ser ultrapassada. São cerca de 25 ecrãs que constituem um verdadeiro labirinto recheado de armadilhas. E aqui encontram-se também alguns dos objectos que vamos necessitar mais à frente, nomeadamente nos corredores que vão dar ao jardim da casa e à Floresta das Sombras. Atenção que assim que saem das catacumbas, não têm mais acesso a elas, portanto é bom que estejam munidos dos objectos certos.

Por fim, temos a gruta e as montanhas, assim como o túnel que vai dar à saída. Se tudo correr bem e tivermos na nossa posse os objectos certos, poderemos então chegar ao fim desta aventura.

The Forest of Shadow é assim mais uma pérola que permanecia escondida, mas que com a rede de contactos que temos vindo a obter, nos permitiu chegar até ela. Por vezes a fazer lembrar O Globo da Luz, de João Paulo Fragoso (por falar nele, ainda procuramos o "Jogo de Aventura"), e embora não tenha textos tão absorventes como esse, constitui um desafio tão ou mais desafiador. Serão capazes de chegar ao fim e descobrir o que se esconde nesta Floresta de Sombras?



Entrevista a Pedro Bandeira e Cunha

André: O Pedro começou a programar para o ZX Spectrum em 1983, ainda o computador não estava massificado no nosso país. Como começou a programar, uma vez que não existia informação disponível, tal como acontece atualmente?

Pedro: Na altura era estudante no Técnico e tinha-me agradado umas cadeiras de programação e cálculo numérico. Através de colegas conheci o Spectrum, uma máquina acessível e que me poderia ajudar nos estudos, aliando também o potencial entretimento. Resolvi então adquirir um Spectrum 48K e não demorou muito para começar a programar umas rotinas matemáticas. Casualmente numa visita a uma loja da Astor Software, referi que tinha desenvolvido essas rotinas e tinha na forja outras ideias. O interesse foi manifestado e consequentemente uma maior dedicação à programação começou.

André: Das cassetes que o Pedro nos emprestou, encontrámos inúmeros programas criados por si, alguns que nunca tinham visto a luz do dia, outro que o Pedro já nem se lembrava. Um desses programas foi um pequeno jogo, Fósforos, que apesar de muito simples, é bastante difícil de bater o algoritmo. No entanto, o Pedro descobriu um truque para vencer sempre o computador, não foi?

Pedro: Isso é uma das situações curiosas e gratificantes que bem me recordo da programação. Foi desenvolver um algoritmo de um jogo em que depois na prática eu só conseguia ganhar ao Spectrum caso a primeira jogada fosse minha e seguisse a sequência de uma cábula. Isto têm a ver com a nossa capacidade de antecipar e conciliar várias jogadas versus a quantidade de cálculos repetitivos que um computador consegue executar no mesmo tempo.

André: Um outro programa que encerra algumas peculiaridades é Funções. O programa foi inicialmente desenvolvido em 1983. Mais tarde, sofreu uma pequena reformulação, tendo dado origem a Subrotinas de Matemática, lançado em duas diferentes versões pela Astor Software. Porquê tantas versões?

Pedro: Inicialmente este caso não foi desenvolvido com o intuito comercial, mas sim porque me era útil como ferramenta nos estudos de engenharia. Consequentemente foi tendo mutações e novas rotinas foram adicionadas. Ainda assim, tendo havido o interesse da Astor, mais tarde foi necessário torna-lo mais "amigável" para o manuseamento de terceiros. Tanto quanto me lembro também poderia estar relacionado com o desejo da Astor de ter um pacote de rotinas matemáticas mais simples e outro mais extenso e complexo.

André: Já que falamos da Astor Software, como conheceu esta editora e porquê a sua escolha para lançamento dos seus programas?

Pedro: Complementando o que referi, em contacto casual com o responsável da loja Astor Software localizada na altura no Centro Comercial Imaviz, Lisboa, foi manifestado o interesse da empresa em disponibilizar ao mercado software mais didáctico e com mais proximidade a temas nacionais, de forma que a Astor complementasse a sua oferta de jogos com origem em "software houses" não nacionais. Aceitei o desafio e durante cerca de dois anos produzi algum software, cujos temas de um modo geral eram propostos por mim.

André: O Pedro normalmente levava os programas "em bruto" à Astor, que depois fazia alguns acrescentos? Que modificações eram normalmente efetuadas?

Pedro: Os programas eram transmitidos para a Astor, editáveis e sem protecções. Digamos que lhes vendia os direitos sobre os mesmos, embora formalmente não existisse nessa altura uma referência legal aplicável. O entendimento funcionou adequadamente e a Astor adicionava a cada programa uns rótulos de identificação, incluindo o nome do programador. O programa também era alvo de umas rotinas de protecção asseguradas pela própria Astor, para evitar a cópia não autorizada.

André: Olhando para o seu portfolio, desde logo se verifica uma grande diversidade de temas. Como se desenrolava o processo criativo e como surgiam as ideias para os seus trabalhos?

Pedro: Salvo o caso do Brum Brum e os programas ligados a cálculo que nasceram de certa forma pelo meu interesse ou necessidade mais técnica, a Astor expressou que seriam bem-vindos programas com temas didácticos para o grande público e a partir daí eu procurei identificar temas para desenvolver programas que adicionasse o lado didáctico e que simultaneamente pudessem gerar alguma utilidade ou curiosidade.

André: Desdobramento do Totoloto tem também uma história curiosa por trás. Quer desvendar um pouco o véu?

O Totoloto veio depois do Totobola, que da mesma forma, antes de passar para a Astor, estive a exercitá-lo umas semanas com dados de concursos reais. Esse apuramento teve a contrariedade de que quando levei o programa à Astor, por coincidência, tinha acabado de ser lançado um outro programa de Totoloto. Tanto quanto me recordo, a Astor acabou por receber o programa na mesma, mas julgo que não chegou a colocá-lo no mercado.

André: Seria inevitável falarmos do seu jogo mais famoso: Brum Brum. Como surgiu a ideia? Tinha noção do sucesso que o jogo teve e ainda hoje tem no nosso país, inspirando inclusive outros jogos de programadores portugueses (Rallye de Portugal, por exemplo), e ainda recentemente tendo sido falado num programa da televisão (nota: Retro_Gamers, da SIC Radical)?

Pedro: O Brum Brum já tinha começado a ser desenvolvido ainda antes do contacto com a Astor e foi o primeiro ou o segundo programa vendido. Nasceu pelo meu gosto pela Formula 1 e sua tecnologia. Percebendo as características do Spectrum e não pretendendo competir em termos gráficos com as "software houses" internacionais, concentrei-me em desenvolver o jogo, colocando o jogador na personagem de Engenheiro responsável de equipa. E assim surgiu um jogo de estratégia que ultrapassou significativamente o esperado em termos de sucesso, tendo sido certamente muito compensador para a Astor e que me permitiu o reconhecimento por esta, desejando continuar a apostar e confiar nas minhas produções.

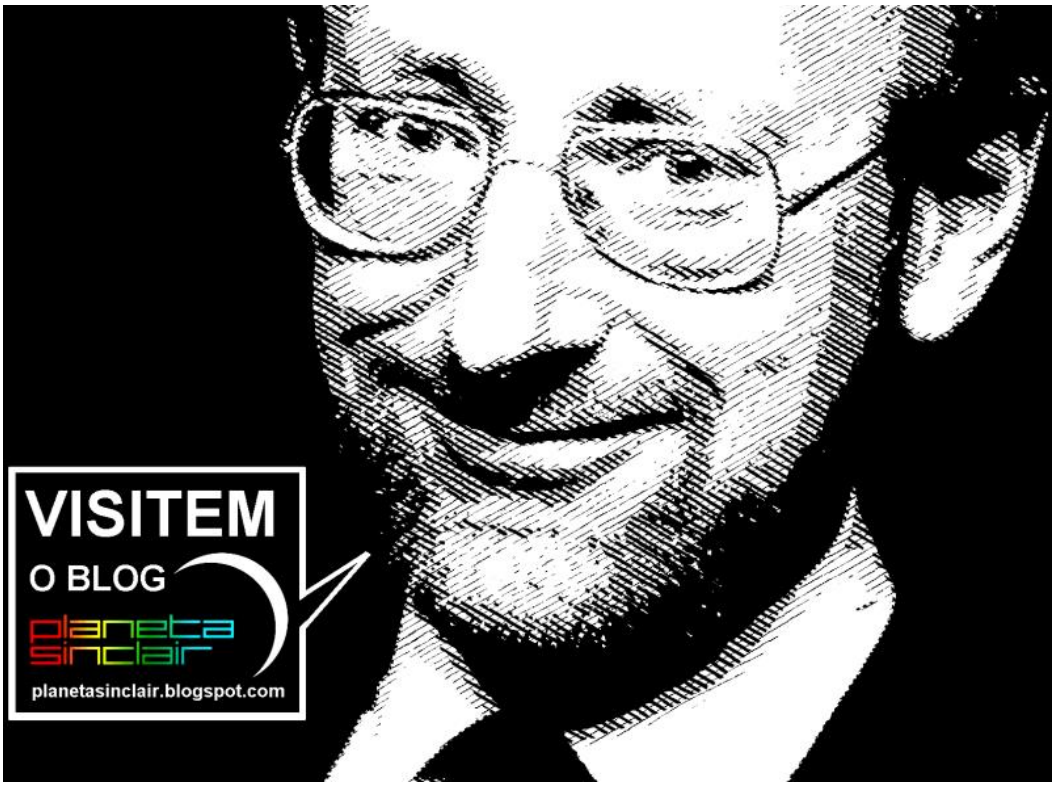
André: Finalmente, surpreende-o o dinamismo atual da cena Spectrum, em particular no nosso país, existindo um museu único no mundo dedicado à Sinclair? Pondera voltar a programar para este computador?

Pedro: Sem dúvida que fiquei muito surpreendido e agradado ao aperceber-me da existência de uma comunidade dedicada a preservar e difundir um vasto espólio associado ao Spectrum, que permite reviver uma fase marcante que foi o início da informática doméstica e acessível através nomeadamente do Spectrum. A preservação do software, nomeadamente o português, o museu, sites e revistas dedicadas, são trabalhos excelentes e meritórios que merecem um forte aplauso. Destaco uma palavra de apreço e gratidão ao André Leão pelo que me permitiu reviver.
Quanto a voltar a programar, confesso que este reencontro acordou um pouco em mim o "bichinho" da satisfação e o desafio da programação, mas claramente estou muito aquém do à vontade que há 35 anos tinha com o Spectrum. Mas também não gosto de dizer "nunca".

André: Alguma curiosidade ou episódio a partilhar?

Pedro: Recordo que o programa dos Sinais de Trânsito que desenvolvi em Basic demorava demasiado tempo a desenhar os sinais (mais de 10 segundos), o que não era compatível com um funcionamento normal aceitável. Apostei então noutra abordagem de programação e encomendei um livro de Inglaterra sobre Assembler do Z80 e aprendi o mínimo para fazer uma rotina em linguagem máquina. Consegui assim que o sinal de trânsito fosse desenhado em menos de um segundo, viabilizando a comercialização do programa. Lembro de ter sido uma vitória árdua, este desafio na programação.

Um outro episódio que recordo é que fui contactado por Eurico da Fonseca, investigador, cientista autodidata, particularmente ligado à Astronomia e à Física em geral. Na altura ele estava a colaborar com a Universidade de Cleveland num projecto associado à NASA. Ele referiu-me que encontrou no mercado o meu programa de "Ajustamento Polinomial" e ao experimentá-lo obteve resultados bem mais interessantes dos que estavam a ser usados em Cleveland. Por isso contactou-me para pedir autorização para que naquela situação fosse apresentado e adoptado o meu programa. Sei que depois avançou com isso, mas não voltei a ter mais feedback.



LOAD
ZX Spectrum